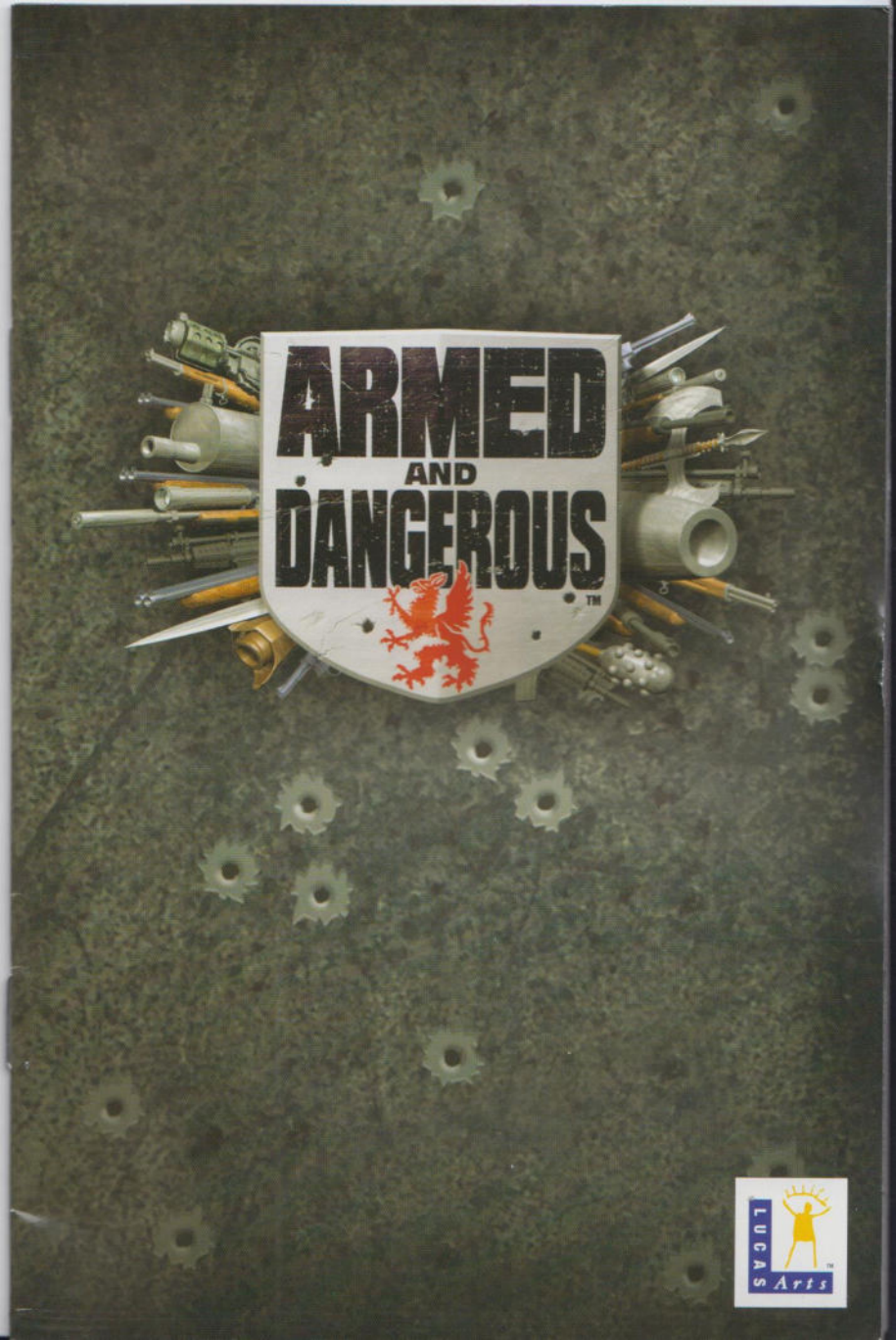

ARMED
AND
DANGEROUS™
LUCAS
Arts™

ARMED AND DANGEROUS

Alles, was drin ist

AM ANFANG WAR ...	02	ALARM	12
INSTALLATION	05	WAFFEN	12
STEUERUNG	05	SPEZIALWAFFEN	13
HAUPTMENÜ	06	GEGENSTÄNDE	15
SPIELBILDSCHIRM	08	UPGRADES	15
GESTATTEN, DIE		GESCHUTZE	16
LÖWENHERZEN	09	KNEIPEN	17
DAS SPIEL	10	CREDITS	18
PUNKTE	11	KUNDENDIENST	20
KUMPEL	11	LIZENZVEREINBARUNG	21
BAUERN RETTEN	12		

AM ANFANG WAR...

Es war einmal ein Land mit Namen Milola. Dieses friedliche Land setzte sich aus vier Königreichen zusammen: den idyllischen Äckern und Weiden von Midden, den unterirdischen Minen von Schottland, das von Maulwürfen besiedelt war, der Insel Armortia, auf der die mächtigen flechtenden Zauberer herrschten, und den dunklen Ebenen von Forge, dem Land großer Dampfmaschinen und riesiger Metallkästen. Das Volk von Milola handelte mit den drei wertvollen Ressourcen Kohle, Tee und Zwiebeln, und alles war gut: Der Tee war heiß, die Kohle brannte und alle waren froh, denn es gab ja genug Zwiebeln.

Doch dann geschah das Schreckliche: Ein fürchterlicher Fluch suchte die Könige von Forge heim. Gesprochen wurde er von Dieterus Bohlemus, der für sein Leben gerne Sänger geworden wäre, es aber nicht über die Casting-Show hinaus brachte und von König Ulf Forge nur müde belächelt wurde. Dieser Fluch macht eine Königsgeneration von Forge zu bösartigen Genies, die nächste aber leider zu gutherzigen Tölpeln mit dem Intelligenzquotienten eines Küchentischs.

Während der letzten Jahrhunderte hatten die genial-bösen Könige von Forge Midden und Armortia immer wieder neu erobert und sogleich durch das Versagen ihrer dummen Kinder wieder verloren. Da gab es etwa den berühmten Kleinen Zwiebelkrieg, den Forge verlor, als der Middener Held Ned, ein "professioneller" Fremdenführer, sich mit der gesamten Armee von Forge in den Tunneln Schottlands verirrte. Die Armee wurde schließlich durch einen Hinterhalt der Maulwürfe ausgelöscht und Forge somit zurückgeschlagen. Als Ned für seine Heldentat einen Orden erhielt, sprach er die unvergessenen Worte: "Schön! Wann gab's noch mal Mittagessen?"

Es gab noch andere Gefechte, doch schließlich taten sich die Völker Middens, Schottlands und Armortias zusammen, um die Forges im Zaum zu halten. Sie bauten eine massive Mauer zwischen Midden und Forge. Diese Mauer wurde einzig von den gewaltigen Toren des Wilderwalds durchbrochen, die mit den sagenumwobenen Schlüsseln von Zardos versperrt waren! Diese Schlüssel wurden der Tante vom Tümpel anvertraut, die die Schlüssel nie, nie, nie an irgendjemanden weitergeben durfte. Und seither herrschte Frieden – die Könige von Forge konnten ihre Nachbarn über die Barriere hinweg nicht mehr angreifen, weil sie keine Kohle mehr hatten, um ihre riesigen Dampfmaschinen anzutreiben (und weil sie die halbe Zeit über dumm wie Brot waren).

Doch vor 30 Jahren erfand der jetzige König ein Gerät, das auch Limonen-Dixon genannt wurde, aber unter dem Namen Wassermaschine bekannter ist. Mit dem Limonen-Dixon benötigten die Armeen von Forge keine Kohle mehr und konnten mit ihren neuen Waffen, die nur mit Wasser angetrieben wurden, in Armortia, Schottland und Midden einfallen. Die gefürchteten Waffen schlossen auch die Q1-11-Eliminatordroiden mit ein. Der Angriff, in dem König Forge schließlich Milola eroberte, ging unter dem Namen 'Limonenkrieg' in die Geschichtsbücher ein.

Forge unterjochte die Bauern von Midden, belagerte Calios, die auf mystische Weise beschützte Hauptstadt Armortias, und pumpte eine leicht brennbare Substanz namens Flammoh-oh in die Tunnel Schottlands. Er entzündete sie, löschte so die Maulwürfe aus und zerstörte die Tunnel Schottlands für immer.

Alles schien verloren zu sein, als eine Gruppe der Mönche von Amortia, allesamt mächtige Magier, sich entschieden, ihr Land zu verraten. Sie wandten sich an König Forge und boten ihm an, ihm Zutritt zu Calios zu verschaffen, wenn er ihnen dafür garantierte, dass sie weiterhin in Frieden ihre Magie studieren könnten. Der König stimmte zu und sie zeigten ihm, wie er Einlass in die Stadt finden konnte. Aber sie offenbarten ihm auch ein Geheimnis, das von ihnen Generationen lang bewahrt worden war. Das Buch der Herrschaft.

Das Buch war ein gefährliches, uraltes Artefakt der Mönche. Nach seiner Erschaffung hatte es eine ganze Stadt ausgelöscht und dabei alle Leute in der Nähe in Bäume und Büsche verwandelt, was damals als eine Art von abgefahrenem Haushaltsunfall vertuscht und schließlich vergessen wurde, doch die Wahrheit sah anders aus: Das Buch der Herrschaft hatte unglaubliche Macht und enthielt eine sehr wichtige Offenbarung, die mallorkinische Prophezeiung. In dieser Prophezeiung war die Rede vom Untergang des Königs durch eine Bande von "Protektoren", welche die "Blume der Unschuld" zum versteckten Altar von Jerosa bringen würden. Der König wusste sofort, dass er dieses Buches habhaft werden musste, doch die verräterischen Mönche hatten es nicht. Es war heimlich von einem der Mönche zum Palast von Calios gebracht worden.

Als Calios schließlich fiel, marschierte König Forge in den Palast und verlangte das Buch vom König und der Königin von Armortia. Doch es war verschwunden, und mit ihm der königliche Berater von Armortia, Rexus Bartholemäus Rizzo – einer der größten Magier, Weisen und Ärzte in ganz Milola.

Forge exekutierte den König und die Königin von Armortia und sandte seine Armee auf die Suche nach Rexus und dem Buch. Man konnte ihn jedoch nicht finden, da er ziemlich clever war. Bis eines Tages ein paar Grunzer des Königs eine eklige alte Bauersfrau auf ihrem Weg durch ein Tal beobachteten, die ein Buch fest in ihren Händen hielt. Als sie sich ihr näherten, um nach ihren Papieren zu fragen, bemerkten sie, dass sie ihre Röcke anhob und sich an einem Baum erleichterte. Irgendwie hatten die Grunzer daraufhin das Gefühl, dass es sich vielleicht gar nicht um eine Bauersfrau handelte, sondern um Rexus in Verkleidung. Also schlichen sie sich an und hauten ihm auf den Kopf. Sie nahmen das Buch und ließen den leblosen Körper am Straßenrand zurück.

Das Buch wurde zu König Forge gebracht. Seine Mönchs-Berater wussten sofort, dass es sich um das Buch der Herrschaft handeln musste, aber aus irgendeinem Grund sah es aus wie ein Buch über Korbflechterei, und zwar wie ein wirklich gutes Buch über Korbflechterei. Die Mönche gelangten zu der Auffassung, dass Rexus das Buch verzaubert hatte. Sie nahmen es mit in ihr neues Zuhause, die Abtei im Wilderwald, und begannen dort, das Buch zu studieren, um herauszufinden, wie man seinen Bann brechen und seine Mächte nutzbar machen könnte.

Rexus war durch den Überfall der Grunzer schwer verletzt worden und konnte sich nicht mehr an seine Vergangenheit erinnern. Er entsann sich wie durch einen Schleier, dass er spazieren gegangen war und auf der Straße eine Bauersfrau getroffen hatte, die ihm ihr Baby gegeben und dafür von ihm ein Buch an sich genommen hatte – und irgendwie war er auf seinen Wanderungen auch tatsächlich an ein Baby gekommen. Er wusste wenig über das Kind, nur, dass sein Name irgendwie mit "Rom" anfing, und deshalb nannte er den Kleinen einfach "Rom" oder auch "Römer". Wo genau er das Kind herhatte, fiel Rexus jedoch nicht mehr ein.

Rexus und der kleine Römer schafften es schließlich bis nach Midden, wo es sich herumsprach, dass Rexus das Buch der Herrschaft und somit auch die letzte Hoffnung auf Rettung verloren hatte. Schnell lernte Rexus, niemandem seinen richtigen Namen zu sagen. Nachdem er dreimal verprügelt wurde und eine Frau mit blankem Wahnsinn in den Augen ihn bespuckt und mit den Worten "Hättest du deine verdammten Hosen nicht einfach oben lassen können?!" angebrüllt hatte, war ihm klar, dass er etwas Schreckliches verbrochen haben musste. Er verließ die kleine Bruchbude, in der er und Rom lebten, immer seltener, und der kleine Junge musste als Straßenkind für ihr Überleben sorgen.

Rom freundete sich mit einem Maulwurf namens Jonesy an, einem der wenigen Überlebenden Schottlands, und die beiden wandten sich dem Pfad des Verbrechens zu. Rom hatte seinen Verstand und seine flinken Finger und wurde außerdem zu einem guten Schützen. Jonesy besaß den Mut seines Volkes, eine Leidenschaft für Sprengstoff und eine nahezu übernatürliche Begabung für sarkastische Erwiderungen. Gemeinsam wuchsen sie in äußerster Verwahrlosung auf und ihre Taten wurden immer ruchloser. Schließlich holte das Gesetz sie ein und sie wurden ins Dick Whittington-Gedächtnis-Gefängnis gesteckt.

Dort lernten sie Q, einen einsamen Roboter, kennen. Q, vormals einer der Q1-11-Eliminatordroiden des Königs, hatte durch seine starke Liebe zum Tee trinken Empfindungen erlangt, was Forges Wissenschaftler extrem verängstigte, so dass sie den empfindsamen Q1-11 kurzerhand in den Knast steckten. Dort freundete sich Rom mit dem sonderbaren Roboter an und gewann seine ewige Loyalität: Rom war der einzige, der Q jemals wie eine richtige Person behandelte.

Es war ein Glück für Rom, Q und Jonesy, dass die Architekten des Dick Whittington-Gedächtnis-Gefängnisses nicht an Maulwürfe gedacht hatten. In den nächsten beiden Jahren buddelte sich Jonesy aus dem "Whit", wie es genannt wurde, frei, und die drei flüchteten waghalsig in die Nacht.

Nach dem Gefängnisausbruch wurden Rom, Jonesy und Q zu den kühnsten Dieben Milolas. Sie stahlen Juwelen direkt unter der Nase der Leute und Waffen aus den Händen von Soldaten. Sie wurden die Geißel von Midden. "Die haben vor gar nix Angst!", bemerkte ein Bauer einmal über die drei, "Die haben wirklich Löwen-Herzen." Der Name blieb hängen, und schon bald kannte jeder die drei Diebe als die 'Löwenherzen'.

Als sie eines Tages zur Bruchbude von Rom und Rexus zurückkehrten, fanden sie eine Nachricht des alten Mannes. Er hatte sich entschieden, sich in die kalte Bergog-Einöde an der nördlichen Spitze von Midden zurückzuziehen. Er wollte seine Ruhe, und dort würde er sie finden.

In den letzen sechs Jahren sind die Löwenherzen für viele Bauern zu den wagemutigsten Dieben im ganzen Land geworden. Manche lieben sie für ihre Anstrengungen, es dem König zu zeigen, andere halten sie einfach nur für Radaubrüder. Ihre bekannten Bande zu Rexus, dem Mann, der das Buch verlor, sind dabei nicht gerade hilfreich.

Vor kurzem hat König Forge, der ganz Milola immer noch im ehernen Griff der Tyrannei gefangen hält, eine fürstliche Belohnung auf die Köpfe von Rexus und den Löwenherzen ausgesetzt. Er will, dass das Buch der Herrschaft endlich geöffnet wird, und Rexus hatte es schließlich mit seinem Zauberspruch versiegelt. Inzwischen hat Rom aber angefangen, über bessere und effektivere Wege, den König zu demütigen, nachzudenken. Und gerade ist ihm die beste aller Ideen eingefallen: Die Löwenherzen könnten sich in Forges Reich und die Abtei des Wilderwalds schleichen und das Buch der Herrschaft stehlen! Das wäre der ultimative Raub! Doch sie würden Rexus dazu brauchen. Und dazu müssten sie den alten Mann erst mal in der kalten Bergog-Einöde finden ...

INSTALLATION

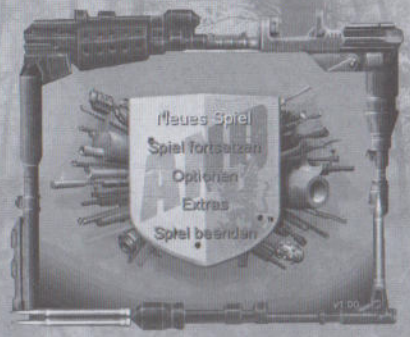
Um **Armed and Dangerous**™ zu installieren, legen Sie die Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn die **Autoplay**-Funktion aktiviert ist, sollte der Startbildschirm des Spiels erscheinen. Klicken Sie auf **Installation**, um das Spiel auf Ihren Computer zu kopieren, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Falls die **Autoplay**-Funktion Ihres Computers nicht aktiviert ist, öffnen Sie vom Windows-Desktop aus den Arbeitsplatz und doppelklicken Sie auf das CD-ROM-Laufwerk mit dem **Armed and Dangerous**-Symbol. Doppelklicken Sie auf das Secret Armed and Dangerous-Programmsymbol, um mit der Spielinstallation zu beginnen. Es erscheinen dann eine Reihe von Anweisungen auf dem Bildschirm, die Sie durch den weiteren Installationsprozess führen. Falls bei der Installation Probleme auftreten sollten, klicken Sie im Startbildschirm des Spiels auf **Hilfe** und anschließend auf **Readme** anzeigen.
HINWEIS: Wir empfehlen, alle im Hintergrund laufenden Anwendungen und Virenscanner vor dem Start der Installation zu beenden.

STEUERUNG

A-Taste:	Nach links bewegen
D-Taste:	Nach rechts bewegen
W-Taste:	Nach oben bewegen
S-Taste:	Nach unten bewegen
MAUS:	Nach oben/unten schauen und nach links/rechts drehen
MAUSTASTE 1:	Feuert die Hauptwaffe. In einem Geschütz drücken, um die Hauptwaffe zu feuern
MAUSTASTE 2:	Spezialwaffe benutzen/feuern
Q-Taste:	Primärwaffe wechseln
TAB-Taste:	Spezialwaffe wechseln
R-Taste:	Nachladen
1-Taste:	Q und Jonesy befehlen, sich zu gewähltem Gebiet zu begeben und dieses zu bewachen oder anzugreifen
3-Taste:	Q und Jonesy befehlen, zu Rom zurückzukehren und ihm zu folgen. Erneut drücken, um ihnen den Befehl zu geben, Rom aktiv zu verteidigen
X-Taste:	Drücken und halten, um Tickbomben zu platzieren. Drücken, um Kneipen zu betreten und Geschütze zu benutzen/zu verlassen.
Esc-Taste:	Spiel pausieren, Missionsziele lesen und auf das Optionsmenü zugreifen oder eine Kneipe verlassen
LEERTASTE:	Springen, drücken und halten, um die Flügel des Jumperpacks einzupacken
E-Taste:	Mit Zielfernrohr heranzoomen

HAUPTMENÜ



NEUES SPIEL

Na, Kollege – Sind Sie bereit, dem Grauen ins Gesicht zu sehen? Wählen Sie diese Option, um eine neue Reise in den Wahnsinn anzutreten. Sie werden aufgefordert, einen Speicherplatz zu wählen. Sie können zu Beginn zwischen zwei verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen: Leicht und Normal (wir wollen Sie nicht schon am Anfang verschrecken). Wenn Sie die im Spiel versteckten Objekte finden, können Sie außerdem den Modus 'Übertrieben' freispielen. Wenn Sie irre genug sind, diesen Modus abzuschließen, wird das Ausmaß Ihres Wahns im letzten Schwierigkeitsgrad 'Irrsinnig' auf die finale Probe gestellt.

SPIEL FORTSETZEN

Wenn Sie dazu bereit sind, können Sie sich mit dieser Option zurück ins Geschehen stürzen und ein gespeichertes Spiel laden. Sie können bis zu sechs verschiedene Spielstände speichern.

OPTIONEN

GRAFIK Hier können Sie die grafischen Einstellungen des Spiels ändern und an die Geschwindigkeit Ihres Systems anpassen.

SOUND Hier können Sie die Lautstärke von Sound, Musik und Sprachausgabe des Spiels einstellen. Sie können außerdem die Untertitel für die Videosequenzen und das Spiel ein- und ausstellen.

STEUERUNG Wenn Sie eine Typ-A-Persönlichkeit sein sollten (also ein Control-Freak, um das Kind beim Namen zu nennen), freuen Sie sich sicherlich, dass Sie die Steuerung beliebig ändern, den Empfindlichkeitsgrad der Maus einstellen, die vertikale Achse der Maus umkehren und das automatische Zielen aktivieren oder deaktivieren können.

EXTRAS ZURÜCKSETZEN Hier können Sie den Objektzähler und alle Features, die Sie während des Spiels freigeschaltet haben, wieder zurücksetzen. Sie sollten sich sicher sein, dass Sie das wirklich wollen, bevor Sie diese Option aktivieren!

CHEATS In diesem Bereich können Sie Cheat-Codes eingeben, die Ihnen den Zugriff auf spezielle Features ermöglichen. In einem vielleicht sinnlosen Versuch, die Zerstörung, die Sie während Ihres Abenteuers über die Wälder Milolas gebracht haben, auszugleichen, erscheinen die bereits freigespielten Codes hier. Sie müssen also nicht auch noch Papier verschwenden.

EXTRAS

FILM ABSPIELEN Sie können hier jede Videosequenz anschauen, die Sie im Verlauf des Spiels durch das Sammeln von Objekten bereits freigespielt haben. Machen Sie aber bitte keinen Aufstand, wenn Sie beim wiederholten Ansehen der Filme die Mikrofongalgen bemerken, die ins Bild baumeln, oder wenn Ihnen die Erdnussbutter an Stigs Kinn auffällt.

MISSION WIEDERHOLEN Mit dieser Option können Sie jede Mission, die Sie bereits erfüllt haben, mit einer Reihe von Standardwaffen erneut spielen. Hier können Sie ebenfalls auf Bonus-Missionen zugreifen, die Sie durch das Sammeln von Objekten freigeschaltet haben.
WICHTIGER HINWEIS: Ein Sternchen neben einer Mission bedeutet, dass Sie das Objekt in dieser Mission noch NICHT gefunden haben.

CREDITS Werfen Sie einen Blick auf die Leute, die sich bestimmte Körperteile aufgerissen haben, um Ihnen dieses Wunderwerk zu präsentieren! Außer Marco vielleicht, da er sich wohl kaum irgendwas aufgerissen hat und deswegen eigentlich auch gar nicht in den Credits stehen sollte.

SPIEL BEENDEN Hiermit verlassen Sie **Armed and Dangerous** und kehren zum Desktop zurück.

SPEICHERN

Nach jeder erfüllten Mission wird das Spiel automatisch gespeichert. Wenn Sie während einer Mission in eine Kneipe gehen, wird ebenfalls gespeichert. Weitere Informationen zu Kneipen finden Sie auf Seite 17. Sie können das Spiel auch jederzeit speichern, indem Sie die Esc-Taste drücken und Spiel speichern wählen.

SPIELBILDSCHIRM

1. Fadenkreuz: Richten Sie das Fadenkreuz auf Ihre Gegner aus, drücken Sie den Abzug und schauen Sie gemütlich zu, wie Ihre Gegner wie ein Sack Zwiebeln umfallen, herumstolpern und dabei ihre Mütter verfluchen oder sich an ihrer eigenen Interpretation des "Ritt der Walküren" versuchen. Wenn das Fadenkreuz auf einen Gegner gerichtet ist, wird es rot, was bedeutet, dass Sie definitiv angreifen sollten. Wenn das Fadenkreuz auf einen freundlichen Charakter gerichtet ist, erscheint es grün, wodurch angezeigt wird, dass Schießen jetzt wahrscheinlich keine gute Idee ist, es sei denn, Jonesy hatte wieder eine große Klappe.

2. Roms Gesundheit: Bei voller Gesundheit erscheint die Anzeige als grüne Silhouette des Römers. Wenn sich seine Gesundheit verschlechtert, nimmt die grüne Farbe von oben nach unten hin ab und wird zu Gelb und schließlich Rot. Die Silhouette beginnt zu blinken, wenn Roms Zustand lebensbedrohlich wird.

3. Qs und Jonesys Gesundheit: Diese beiden kleinen Leisten zeigen die Gesundheit Ihrer beiden unzertrennlichen Freunde an. Wenn Sie bemerken, dass sie sich bei einem von ihnen verschlechtert, sollten Sie sich schnellstens in eine Kneipe begeben, um diesem Zustand abzuhelfen. Wenn Ihre Kumpel im Kampf fallen, sind sie für den Rest der gegenwärtigen Mission nicht mehr dabei und darüber hinaus wahrscheinlich mehr als nur ein bisschen sauer.
HINWEIS: Q und Jonesy können ebenfalls Heilungs-Packs vom Schlachtfeld aufnehmen.

4. Tickbomben-Symbol: Erscheint, wenn Sie eine Tickbombe in Ihrem Inventar haben.

5. Kompass: Ein roter Keil weist in Richtung des nächsten Ziels. Je näher Rom dem Ziel kommt, desto größer schmaler wird der Keil.

6. Gewählte Spezialwaffe: Dieses Symbol stellt die momentan gewählte Spezialwaffe dar und die Zahl darunter gibt deren verbleibende Anzahl an. Mit der TAB-Taste können Sie zu einer anderen verfügbaren Spezialwaffe wechseln.

7. Gewählte Hauptwaffe: Dieses Symbol stellt die Hauptwaffe dar, die Sie momentan gewählt haben. Die durch den Strich getrennten Zahlen geben an, wie viele Patronen Sie noch im aktuellen Magazin haben und wie viele Kugeln Ihnen insgesamt verbleiben. Mit der Q-Taste können Sie zu einer anderen verfügbaren Hauptwaffe wechseln.

PAUSE-BILDSCHIRM

Drücken Sie während des Spiels die Esc-Taste, um das Spiel jederzeit zu pausieren. Im Pause-Bildschirm können Sie Ihre Missionsziele überprüfen und auf verschiedene Optionen zugreifen:

FORTSETZEN Wählen Sie diesen Eintrag, um wieder loszulegen.

SPIEL SPEICHERN Wählen Sie diesen Eintrag, um Ihren Fortschritt zu speichern.

SCHNELLLADEN Lädt das Spiel von dem Punkt an, an dem Sie zuletzt gespeichert haben.

LEVEL NEU STARTEN Wenn Sie ein echter Perfektionist sind, können Sie den Level mit dieser Option noch einmal ganz von vorn spielen.

OPTIONEN Dieselben Optionen können auch vom Hauptmenü aus aufgerufen werden.

MISSION ABBRECHEN Schon genug? Wählen Sie diese Option, um das gegenwärtige Spiel zu beenden und zum Hauptmenü zurückzukehren. Und Sie nennen sich ein Löwenherz? Pah.

GESTATTEN, DIE LÖWENHERZEN

ROM

Rom kommt aus ärmlichsten Verhältnissen und musste sich immer irgendwie durchmogeln, ist also kurz gesagt genau der Typ, den man bei sich haben möchte, wenn es plötzlich Kugeln hagelt. Er ist clever, mutig und ein bisschen großspurig. Daran ist aber nicht wirklich etwas auszusetzen, denn der Römer ist ein Meisterdieb und kann mit einer Vielzahl von Waffen umgehen. Nach außen hin scheint es, als würde er glauben, dass die eiserne Herrschaft des Königs unüberwindbar ist, dass die Welt ungerecht ist, dass jeder für sich selbst kämpfen sollte, dass das Leben eben eine harte Schule ist und überhaupt. Doch eigentlich hat er ein gutes Herz und würde für seine Kumpel alles tun. Er behauptet, dass er das Tuch trägt, um als Bandit Furcht einflößender zu wirken, aber Q hat die Theorie, dass Rom einfach nur furchtbar schlechte Zähne hat.

JONESY

Jonesy ist Roms ältester Freund. Die beiden sind zusammen aufgewachsen und haben ziemlich viele Katastrophen miteinander überlebt. Jonesy ist Sprengstoffexperte und liebt nichts inniger als eine gute alte Bombe, da er sich stark mit allem identifiziert, was hochgeht, wenn man damit herumspielt. Jonesy ist ein leicht reizbarer Maulwurf, dessen Körpergröße und Geduld nicht gerade übermäßig ausgefallen sind. Er kann singen wie ein Vögelchen, benötigt aber im Allgemeinen vorher ein paar Bier, um locker zu werden. Er liebt es zu übertreiben, wenn er Geschichten erzählt. Wie die meisten seiner Art hat er wegen der Zerstörung seiner Heimat durch König Forge das Lächeln und freundliche Gesten nicht gerade erfunden. Jonesy macht sich aus absolut nichts etwas – mit der großen Ausnahme von Rom und Q, die beiden sind alles, was er auf der Welt hat. In erster Linie glaubt er daran, dass die Löwenherzen an sich selbst und ihre Beute denken sollten, wo auch immer Beute zu finden sein könnte.

Q

Ursprünglich gehörte er zu den Elite-Wachen des Königs, doch wurde Q sich während eines Tee-Experiments auf schmerzhafte Weise seiner Selbst bewusst und fand sich daraufhin beim Versuch, ein Gespräch mit einem Fließband zu führen, wieder. Er wollte die anderen Roboter davon überzeugen, mit ihm zu gehen, doch sie waren leider darauf programmiert, nur auf Offiziere von König Forge zu reagieren. Q landete im Gefängnis mit dem Schrottplatz als letztem Bestimmungsort. Im Gefängnis traf er jedoch Rom und Jonesy. Der Römer war der Erste, der Q wie eine echte Person behandelte, und so wurden sie gute Freunde. Die drei flohen zusammen und wurden zum verwegensten Diebestrio der Welt. Q hat es übernommen, Rom zu dienen. Er macht ihm oft Tee und beschützt ihn grimmig. Q ist ein eitler und höflicher Roboter mit einer gepflegten Ausdrucksweise ... obwohl er niemals von sich selbst als Roboter sprechen würde. Er ist kultivierter als die anderen Löwenherzen und hat seinen ganz individuellen Humor.

REXUS

Rexus war einst ein weltberühmter Seher, doch ein traumatisches Erlebnis vor 31 Jahren hat sein Erinnerungsvermögen vernebelt - man könnte auch sagen, dass er sich an gar nichts erinnern kann. Über die Jahre ist er blind, verrückt und übel riechend geworden. Er wird überall dafür gehasst, dass er das Buch der Herrschaft verloren hat und ist deshalb in die Bergog-Einöde gezogen, um der Verfolgung zu entgehen. Rexus ist uralt, schmuddelig, riecht wie eine Jauchegrube und ist ständig von einer Fliegenwolke umgeben. Diese Fliegen nennt er "Seine einzigen Freunde". Trotz seiner Blindheit hat Rexus einen starken sechsten Sinn, obwohl er selbst davon ausgeht, dass dies an den gigantischen Glasaugen liegt, die er sich zuweilen in die Augenhöhlen stopft. Er verfügt auch über die Fähigkeit, Objekte zu bewegen und Gedanken zu kontrollieren, doch die Ergebnisse fallen leider sehr unterschiedlich aus. Manchmal verfehlt er auch das jeweilige Ziel. Da er langsam und durch sein Alter schwach ist, macht er es sich während Kampfhandlungen in Qs Torso bequem, wo er sich gern mal ein Tässchen Tee einschenkt, das von Qs internen Tee-Generatoren zubereitet wurde.

DAS SPIEL

Action ist das A und O (in Großbuchstaben) des Spiels, da die Löwenherzen gegen Horden mehr oder weniger schlauer Schergen von König Forge kämpfen müssen. Glücklicherweise werden die Waffen, die nach und nach im Spiel zur Verfügung stehen, immer zerstörerischer, so dass die Zahl der Gegner damit reduziert werden kann. Sie müssen die Löwenherzen durch feindliches Gebiet geleiten und dabei auf Schritt und Tritt so viel Chaos und Zerstörung anrichten wie nur möglich. Manchmal müssen Sie auch bestimmte Missionsziele wie die Eroberung wichtiger feindlicher Einrichtungen oder die Rettung von Bauern vor König Forge erfüllen. In anderen Missionen sollen Sie Gebiete gegen die Schlächter von König Forges Armee verteidigen. In diesen Situationen besetzen Sie ein Geschütz und pumpen so viel Blei wie möglich in die anstürmenden Horden bekloppter Grunzer. Während des Spiels benötigen Sie zum Überleben nicht nur schnelle Reflexe, sondern auch gewiefte Taktik. Ein Großteil der Umgebung ist interaktiv; Sie sollten also Ihre Waffen nicht nur gegen Gegner richten, sondern auch auf andere Objekte in der Nähe. Die Welt um Sie herum lässt sich oft als Waffe einsetzen ...

PUNKTE

Je mehr Unruhe die Löwenherzen im Lande stiften und König Forge sich die Haare ausreißt, desto höher wird die Belohnung, die auf die Köpfe der Löwenherzen ausgesetzt ist. Besonders Jonesy freut sich immens zu sehen, wie wütend die Löwenherzen den kleinen Forgie wieder gemacht haben (und natürlich muss er jedes Mal einen darauf trinken). Die Belohnung erhöht sich durch jede Aktion der Löwenherzen, die Forges Pläne irgendwie vereitelt, und sie verringert sich durch jedes Versehen, das König Forge hilft. Am Ende jeder Mission erscheint ein Bildschirm mit dem neusten Steckbrief, der von Forges Leuten aufgehängt wurde. So wissen die Löwenherzen immer genau, wie erfolgreich sie gerade gewesen sind. Diese Punkteverteilung funktioniert wie folgt:

Getroffene Feinde/Zerstörte Einrichtungen:

$20 pro Zweigling	$500 pro Zeppelin
$20 pro Pulverfass	$800 pro Raketenturm
$50 pro Ölpumpe	$500 pro Raketenwerfer
$100 pro Grunzer	$500 pro Mönch
$300 pro Captain	$600 pro Kaserne
$300 pro Goliath	$1.000 pro Q1-12
$400 pro Untertasse	$1.200 pro Koloss

Verschiedenes:

$500 für jeden geretteten Bauern	- $10 für jedes getroffene Schaf/ jeden getroffenen Pinguin
$1.000 für die Erfüllung einer Mission	- $250 für jedes zerstörte Bauernhaus
$2.500 für jedes aufgenommene Objekt	- $500 für jedes Mal, wenn Q oder Jonesy aufgeben

OBJEKTE

In jeder Mission gibt es ein besonderes Objekt, das irgendwo versteckt ist. Vasen, Bilder und Eier können unter anderem zu diesen Objekten zählen. Je mehr von ihnen Sie sammeln, desto mehr Features können Sie freischalten einschließlich Cheats und den Optionen, jede Mission zu wiederholen und jede Filmsequenz erneut anzuschauen. Wenn Sie sehen möchten, welche Objekte Sie bereits gefunden haben, können Sie einfach auf die Missionsliste unter dem Eintrag 'Mission wiederholen' zugreifen. Jede Mission, die hier mit einem Sternchen versehen ist, zeigt an, dass das jeweilige Objekt dieser Mission noch nicht gefunden wurde. Wenn Sie ein Spiel zum Laden auswählen, wird hier die Gesamtzahl der bereits gefundenen Objekte bei den Spielständen angezeigt.

KUMPEL

Bei vielen Missionen kämpfen Sie nicht allein. Q und Jonesy folgen Ihnen immer wie Flügelmänner - leicht seitlich und hinter Ihnen. Sie stehen Ihnen zur Seite, indem sie alles, worauf Sie schießen, ebenfalls ins Visier nehmen. Wenn sie sich allein überlassen sind, verteidigen sie sich einfach. Sie folgen Ihnen, so lange Sie sich bewegen, und greifen Feinde nur an, wenn Sie anhalten oder feuern. Sie können den beiden auch auftragen, sich an einen bestimmten Ort zu begeben und diesen zu bewachen. Dazu zielen Sie auf die betreffende Stelle und drücken dann die Ziffertaste 1. Sie können auch auf einen Gegner zielen und die beiden zu diesem spezifischen Ziel senden; sie könnten sich allerdings vom Acker machen, wenn sich der Gegner als zu stark erweist. Wenn Q und Jonesy an einen Ort gesendet wurden, verbleiben sie dort, bis Sie Ihre Kumpel zurückholen. Dies können Sie tun, indem Sie die Ziffertaste 3 drücken, woraufhin die beiden zu Ihnen zurückkehren und ihre Formation wieder aufnehmen. Wenn Sie die Ziffertaste 3 drücken, während sie Ihnen folgen, verteidigen sie Sie aktiv, indem sie sogar anhalten und Gegner angreifen, während Sie selbst weitergehen. Wenn alle Gegner ausgeschaltet sind, holen die beiden Sie wieder ein.

BAUERN RETTEN

In einigen Missionen müssen Sie bedauernswerte Bauern vor König Forge retten. Nähern Sie sich einfach einem Bauern, um ihn zu greifen, und Rom wird ihn dann herumtragen wie einen Sack Zwiebeln (zumindest danach sollten sie in Sicherheit sein). Sie können bis zu drei Bauern auf einmal tragen. Die Missionsziele geben Ihnen Aufschluss darüber, wann Sie Bauern retten sollen. Manchmal werden die Bauern auch in Käfigen gefangen gehalten, die Sie mit einer Tickbombe aufsprengen müssen.

ALARM

Überall in gegnerischem Gebiet sind Alarm-Melder, durch die Soldaten von König Forge vor sich nähernden Feinden gewarnt werden. Ein Soldat muss sich erst zum Alarm begeben, um ihn einzuschalten, so dass die Aktivierung des Alarms immer noch verhindert werden kann. Sobald der Alarm jedoch aktiviert ist, stellt sich Ihnen ein endloser Strom von Soldaten entgegen. Zerstören Sie die Alarm-Melder so schnell wie möglich, um nicht überwältigt zu werden, da immer mehr Gegner erscheinen, so lange der Alarm eingeschaltet ist.

WAFFEN

In Milola sind Chaos und Zerstörung die besten Freunde von Technologie und Brutalität. Jedes Jahr werden durch die Waffenlabore des tyrannischen König Forge neue Instrumente des Krieges auf die Welt losgelassen. Glücklicherweise hat das Volk von Milola brandneue Helden, die Löwenherzen, und die sind nicht nur bewaffnet, sondern auch gefährlich – Armed and Dangerous eben.

Hawkings-Gewehr: Das Hawkings-Gewehr (erstmals vor 150 Jahren von der Hawkings Freeloader Inc. entwickelt und produziert) ist eine Waffe für Meisterschützen: zuverlässig, präzise und langsam. Das Gewehr ist Roms Standardwaffe und außerdem die einzige Waffe mit unbegrenzter Munition. Sein Magazin fasst 8 Kugeln.

Flemming-Maschinengewehr: Diese Waffe wurde vom Teebaron Hieronymus Flemming zum Schutz seiner Ernte entwickelt und spuckt Munition wie sonst nichts auf der Welt (10 Kugeln pro Sekunde). Das 100-Kugel-Magazin wird kontinuierlich gefeuert, bis es leer ist. Die alte Schützenhilfe wurde eigentlich gegen Hasengruppen und andere Teeräuber entwickelt und ist bis zum heutigen Tag gleichermaßen beliebt bei Bauern, Räubern und Waffennarren. Sie können bis zu 1000 zusätzliche Kugeln bei sich tragen.

Zyklopen-Scharfschützengewehr: Mit seiner Reichweite, die sich am besten als "ganz weit weg" bestimmen lässt, ist das Zyklopen-Scharfschützengewehr sofort an seiner roten Zielmarkierung zu erkennen. Im Gegensatz zu anderen effektiveren Laser-Scharfschützengewehren leuchtet das Zyklopen-Scharfschützengewehr rot, was es für Scharfschützen nutzlos macht, da ihre genaue Position sofort erkennbar ist. Die Reichweite der extrem starken Einzelschuss-Waffe erlaubt ein viel stärkeres Zoomen als bei anderen Waffen. Es können nicht nur weit entfernte Feinde getroffen werden, sondern die Durchschlagkraft der Kugeln ist so stark, dass sie durch das erste Ziel hindurchgehen und mögliche weitere Ziele, die sich dahinter befinden können, ebenfalls treffen. Dadurch wird dieses Scharfschützengewehr zur idealen Waffe für Feinde, die blöd genug sind, sich aufzureihen. Sie können bis zu sieben zusätzliche Kugeln bei sich tragen.

Döner-K-Raketenwerfer: Jetzt geht es um Zerstörung pur. Wirtschaftlich im Energieverbrauch, laut und wunderbar gefährlich ist der Döner-K-Raketenwerfer die erste Wahl für den modernen Rebellen von heute. Er feuert zwei oder vier Raketen gleichzeitig, die jedes Ziel anfliegen, das zuvor bestimmt wurde. Die Raketen können sich sogar aufteilen und mehrere Ziele suchen. Der Werfer hält 12 Magazine mit jeweils zwei oder vier Raketen.
HINWEIS: Für die verbesserte Version "mit alles", die vier Raketen auf einmal feuern kann, müssen Sie erst das entsprechende Upgrade finden.

Gurner-Mörser: Der Mörser mit dem Spitznamen "Paula" sieht aus wie eine Tuba, hat aber die Schlagkraft eines wirklich wütenden betrunkenen Matrosen. Die einzeln im Bogen gefeuerten Geschosse explodieren mit immenser Wucht. Es ist nicht lustig, wie viele bedauernswerte Grünzer der Gurner-Mörser erledigen kann. Na ja, eigentlich ist es urkomisch. Im Gegensatz zu weniger effektiven Mörsern gibt es keine Vorbereitungszeit – Sie zielen, feuern und schauen sich den Wirbelwind fliegender Körper an. Die meisten kleinen Gebäude können ebenfalls mit einem oder zwei Schüssen erledigt werden. Sie können bis zu sechs zusätzliche Mörser bei sich tragen.

Hai-End-Kanone: Diese Waffe wurde entwickelt, um die Zwiebelminen von Midden zu räumen, und lässt einen kleinen Hai los. Durch eine moderne Hormonbehandlung und Elektroschocks wächst der Hai in Sekunden aus und greift dann das vorgesehene Ziel auf extrem unangenehme Art an. Wenn er mit seinem Opfer fertig ist, wendet sich der Hai einfach anderen Gegnern zu, die sich noch in der Nähe aufhalten. Während der Spaß andauert, können Sie die Waffen wechseln oder einen weiteren Hai feuern, um die Schreie mehrstimmig erklingen zu lassen. Durch seine vielseitige Verwendbarkeit auch auf Partys wurde die Hai-End-Kanone im letzten Jahr zur "Waffe des Jahres " vom Forger Abendblatt gewählt. Sie können für diese Waffe nur eine zusätzliche Ladung bei sich tragen.

SPEZIALWAFFEN

Haftladungen: Diese brandneue Erfindung stammt aus den Waffenlabors von König Forge. Die sich drehende Scheibe setzt bei Feindkontakt kleine Spitzen frei, durch die sie am Gegner "haftet". Dann fängt die Bombe an zu zischen, während ihre Zündschnur herunterbrennt. Was folgt, dürfte klar sein. Die Haftladungen bleiben an allen Zielen, gegen die sie geworfen werden, kleben. Sie sind optimal gegen Gebäude sowie Gegner einsetzbar. Bei Gegnern wird automatisch eine Zielsuchfunktion aktiviert. Sobald die Ladung am Gegner haftet, flippt dieser normalerweise völlig aus und rennt manchmal in seine Kameraden, manchmal aber auch direkt in Sie herein! Sie können bis zu fünf der Ladungen bei sich tragen.

Kuddelmuddelbombe: Die frühen Experimente mit Anti-Schwerkraft-Fahrzeugen scheiterten erbärmlich: Die Fahrzeuge hoben vom Boden ab und schwebten in den Weltraum. Während das für die meisten kein wirklicher Erfolg war, freuten sich die grausamen Gemüter in den Labors von Forge um so mehr! Der daraufhin entwickelte Anti-Schwerkraft-Korkenzieher wird einfach in den Boden gebohrt und aktiviert, um die Welt auf den Kopf zu stellen (und Ihre Freunde ins All zu schicken) und dann wieder deaktiviert, genau wie im alten Sprichwort "Je höher der Flug, desto tiefer der Fall, desto zermatschter die Gegner".

Guy-Fawkes-Verräterbombe: Dieses Massenkontroll-Gerät wurde von den Labors von König Forge entwickelt, um Demonstranten zu zerstreuen, und wurde nach dem berühmten Verräter Guy Fawkes benannt. Wenn die Bombe auf Gegner geworfen wird, entsteht kein direkter Schaden, sondern jeder, der getroffen wird, ist plötzlich von dem unwiderstehlichen Drang erfüllt, seine Waffe auf seine eigenen Leute zu richten und sich endlich dafür zu rächen, dass man in der Schule immer in die Ecke gestellt wurde. Die G.E.V.B. würde selbst aus Ihrer Oma eine Verräterin machen! Vergessen Sie also auf keinen Fall das Popcorn, bevor Sie diese Waffe einsetzen.

K.O.-Bombe: In den Labors von Forge lautet das Motto "Mehr Spaß beim Zusammenschlagen!" Die K.O.-Bombe ist ein frühes Ergebnis dieses Mottos. Mit einer der Kuddelmüddelbombe ähnlichen Technologie können Sie Ihren Gegnern einmal so richtig nahe kommen. Die Bombe ist auch als "Riesenroter Boxhandschuh" bekannt, und nachdem der Handschuh angezogen ist, dreht der Träger richtig auf, wenn alle Gegner in seinem Sichtbereich wie Trainingsbälle auf ihn zufliegen. Hier gilt: Zielgeschwindigkeit + Faustgeschwindigkeit = Große Schmerzen. Die K.O.-Bombe ist alles, was Ihr Herz begehrt - teuflisch, tragbar, tödlich.

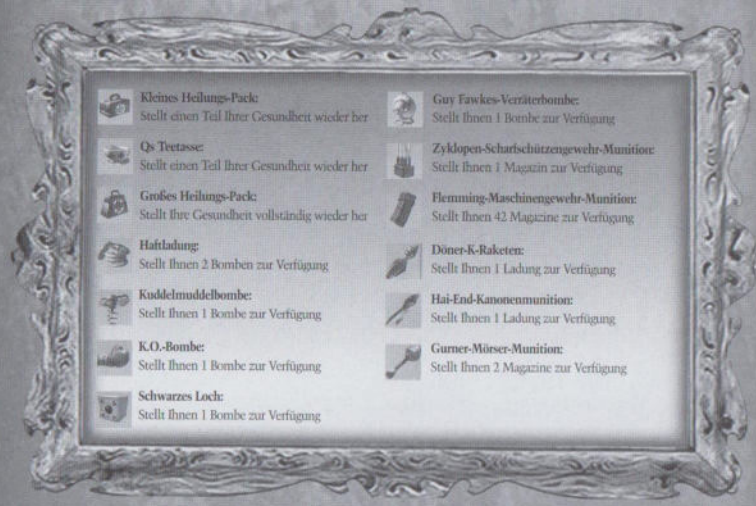
Kleinstes Schwarzes Loch der Welt: Unerklärliche Schwerkraft-Anomalien in Ihrer Hosentasche! Das neuste Produkt aus den Labors von Forge verspricht, das "erste Schwarze Loch der Welt im Zigarettenschachtel-Format!" zu sein. Und genau das ist es. Holen Sie es einfach aus der Schachtel und laufen Sie um Ihr Leben – das Loch erledigt den Rest. Kichern Sie diabolisch, während das Loch die Realität aufreißt und alle bedauernswerten Seelen in Reichweite aufgesogen und zu Zuckerwürfeln komprimiert werden.

TICKBOMBE

Das gute alte Bündel Dynamit verbunden mit einem Wecker ist in einigen Missionen zur Überwindung von Hindernissen oder gegen wichtige gegnerische Einrichtungen erforderlich. Bei geeigneten Zielen wird an der Stelle, an der sie platziert werden soll, ein halbdurchsichtiges Symbol der Bombe angezeigt. Gehen Sie dann auf das Ziel zu und drücken Sie die X-Taste. Halten Sie sie gedrückt, bis sich die gelbe Leiste füllt, die auf dem Bildschirm erscheint. Dann rennen Sie, so schnell Sie können, genau wie damals, als Jonesy einen zu viel getrunken hatte und Sie nur noch mit "Rosita, du Liebe meines Lebens" angeredet hat.

GEGENSTÄNDE

Gegenstände werden für gewöhnlich von ausgeschalteten Gegnern während des Kampfes fallen gelassen. Laufen Sie einfach auf den Gegenstand zu, um ihn aufzunehmen.
HINWEIS: Gegenstände bleiben normalerweise fünf Minuten lang sichtbar, bevor sie verschwinden; bei der Basisverteidigung sind sie hingegen nur fünf Sekunden zu sehen.



UPGRADES

Jumperpack Manchmal müssen Sie sich ein nützliches Gerät namens Jumperpack besorgen (in manchen Leveln sind Sie auch direkt damit ausgerüstet). Mit diesem Ding können Sie auf dem Schlachtfeld zu ganz neuen Höhen aufsteigen, wenn Sie es sich auf den Rücken schnallen. Drücken Sie die Leertaste, um abzuheben. Wenn Sie die Maximalhöhe erreichen, fährt das Jumperpack Gleitflügel aus, mit denen Sie sanft wie ein Herbstblatt auf den Boden gleiten. Diese Sanftheit müssen Sie natürlich nicht gegenüber Ihren Gegnern zeigen, während Sie fliegen. Wenn Sie also ganz schnell wieder nach unten möchten, drücken und halten Sie die Leertaste, um die Gleitflügel einzufahren und direkt auf dem Boden zu landen. Das Upgrade hält bis zum Ende der gegenwärtigen Mission an.

Döner-K-Upgrade ("mit alles!") Verbessert den Raketenwerfer, so dass er 4 Raketen gleichzeitig abschießen kann. Das Upgrade hält bis zum Ende der gegenwärtigen Mission an.

GESCHÜTZE

In scheinbar ausweglosen Situationen gibt es zuweilen die Möglichkeit, irgendeine Art von Geschütz zu bemannen. Hier stehen Ihnen absurde Mengen von Kugeln und/oder explosiven Projektilen zur Abwehr einer Überzahl von Gegnern zur Verfügung. Um ein Geschütz zu kontrollieren, müssen Sie einfach darauf zugehen und dann die **X**-Taste drücken. Die Kamera wechselt dann automatisch in die Ego-Perspektive, damit Sie Gegner leichter ummähen können.

STIG-MASCHINENGEWEHR-GESCHÜTZ

PRIMÄRFEUER: SCHNELLFEUERGEWEHR **SPEZIAL:** -

Ein einfaches stationäres Maschinengewehr, das an taktisch wichtigen Orten wie Türmen, Mauern und Engpässen am Boden platziert ist. Dieses Geschütz muss nicht gesichert werden, Sie können also ohne Rücksicht auf Verluste direkt loslegen gegen die gefährlichsten Bedrohungen. Da der Feuerbereich des Geschützes begrenzt ist, sollten Sie immer darauf achten, was hinter Ihnen vor sich geht!

FORGE-KANONE

PRIMÄRFEUER: GROßES GESCHOSS **SPEZIAL:** -

Das große Geschütz feuert massive Geschosse, die bei Aufprall explodieren, so dass Sie - auch wenn Sie das Ziel verfehlen - noch jede Menge Spaß haben. Diese Langstreckenwaffe hat eine geringe Feuerrate.

BASISVERTEIDIGUNG

PRIMÄRFEUER: SCHELLFEUERGEWEHR **SPEZIAL:** MÖRSER

Das Geschütz zur Basisverteidigung ist mit einem Schellfeuergewehr und Mörsern ausgestattet und auf einem Gleis auf der Mauer der Basis montiert. Sie steuern die Bewegung des Geschützes mit den Tasten **A** und **D** und zielen mit der Maus. Sie können die Richtung bis zu 180 Grad zu jeder Seite der Mauer justieren. Mit dem Mörser kann man tolle Löcher in Linien feindlicher Soldaten schießen, die auf die Basis zumarschieren. Das Schellfeuergewehr ist ideal einsetzbar, wenn die Gegner nähergerückt sind, und sein steter Beschuss Nachzügler effektiv aufhält. In späteren Missionen steht Ihnen die Strauchpatrouille, eine Gruppe militanter pflanzenliebender Roboter, bei der Verteidigung zur Seite. Sie nehmen dann Positionen am unteren Teil der Mauer ein und feuern auf vorrückende Truppen. Gelegentlich werden auch Gegenstände von Frachtflugzeugen abgeworfen. Schießen Sie auf die Kisten, wenn Sie Objekte aufnehmen möchten:

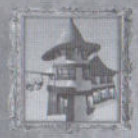
Raketen: Sie können für eine begrenzte Zeit kontinuierlich Raketen feuern.

Pulverfass: Tendiert zur Explosion, macht dabei eine ziemliche Sauerei.

Objekt-Kiste: Enthält wunderbare, verzückende Dinge.

Großes Heilungs-Pack: Hilft Ihnen, in dieser Sardinenbüchse des Todes länger zu überleben.

KNEIPEN



Der gute alte Pub – das Herz der Gemeinde, Zentrum sozialer Aktivität und dunkler schmuddliger Ort, an dem man sich so richtig zudröhnen kann. Hier kommen die einfachen Leute hin, um sich die Zeit zu vertreiben und die düstere Bedrohung durch König Forge zu vergessen. Dummerweise haben die Löwenherzen keine Zeit für ein Gläschen zwischen den Kämpfen, und ihre Zielgenauigkeit würde das auch nicht gerade erhöhen. Kneipen sind aber auf andere Weise nützlich, da sie auch Treffpunkte für die Mitglieder des geheimen Widerstands sind, die verschiedene Waffen lagern für alle, die es König Forge zeigen wollen. Sie treten in eine Kneipe ein, indem Sie auf die Vordertür zugehen und dann die **X**-Taste drücken. Alles, was draußen passiert, pausiert so lange Sie sich im Pub befinden, und Sie können auf die folgenden Dienste zugreifen:

WAFFENAUSWAHL

Oft wird eine neue Waffe verfügbar, wenn Sie eine Kneipe erreichen. Wenn es sich dabei um neue Spezialwaffen handelt, werden sie auf dem Bildschirm angezeigt und automatisch Ihrem Inventar zugefügt. Wenn eine neue Hauptwaffe verfügbar ist oder Sie eine Waffe aufnehmen möchten, die Sie zuvor im Pub gelassen haben, wird die jeweilige Waffe oben im Bildschirm angezeigt. Wenn Sie eine neue Waffe aus dem Inventar der Kneipe wählen möchten, drücken Sie die Tasten **A**, **D**, **W** und **S**, um die gewünschte Waffe zu markieren und drücken Sie die **Maustaste 1**. Alternativ klicken Sie mit der Maus direkt auf die gewünschte Waffe und verschieben sie in Ihr Inventar. Wenn dort ein freier Platz verfügbar ist, wird die Waffe sofort in Ihrem Inventar platziert. Wenn Sie bereits drei Hauptwaffen bei sich tragen, müssen Sie eine davon im Pub lassen, um Raum für die neue Waffe zu schaffen.

Wenn der Cursor im Pub oder in Ihrem eigenen Inventar über einer Spezial- oder Hauptwaffe liegt, erscheint eine Beschreibung der Waffe im dazu vorgesehenen Textfeld.

Wenn Sie eine Waffe tauschen, die nicht in der Kneipe erhältlich ist, verbleibt sie trotzdem im Inventar des Pubs, wo Sie sie jederzeit wieder an sich nehmen können.

Munition Die meisten Kneipen verfügen über unbegrenzte Munition. All Ihre Waffen und Haftladungen werden aufgefüllt, wann auch immer Sie einen Pub betreten.

Gesundheit Die meisten Pubs verfügen über einen begrenzten Gesundheitspool, aus dem Sie schöpfen können (obwohl es selten passiert, dass König Forge eine Kneipe überfällt - und Ihre Gesundheit dann nicht wiederhergestellt wird). Wenn aber Vorräte da sind, wird Ihre Gesundheit so weit wiederhergestellt, bis der Pool leer ist. Er wird im Spiel dargestellt durch die Gesundheitspool-Leiste. Qs und Jonesys Gesundheit wird ebenfalls wiederhergestellt, was aber nicht am Gesundheitspool liegt – Stellen Sie also sicher, dass die beiden nicht alles austrinken, damit sie hinterher beim Schießen nicht ins Stolpern kommen.

Verlassen Sie können die Kneipe wieder verlassen, indem Sie die **Esc**-Taste drücken. Ihr Spiel wird beim Verlassen automatisch gespeichert. Ist das nicht schön, dass Ihre Faulheit so noch unterstützt wird?

CREDITS

Created & Developed by
Planet Moon Studios

Published by
LucasArts

PLANET MOON STUDIOS

Conceived and Designed by
Tim Williams
Bob Stevenson
Nick Bruty

Additional Design
Aaron Loeb
Scott Guest
Dave Aulderheide
Martin Brownlow
Jim Mazzimas

Produced by
Aaron Loeb

Executive Producers
Bob Stevenson
Nick Bruty

Lead Programmer
Scott Guest

Programming
Dave Aulderheide
Martin Brownlow
Jim Mazzimas

Art Direction
Nick Bruty and
Bob Stevenson

Character Design
Bob Stevenson,
Nick Bruty and
Tim Williams

Art & Additonal Character Design
Ken Capelli

Movies Written and Directed by
Tim Williams

Animation
Shawn Nelson

In-game Dialogue Written by
Aaron Loeb
Tim Williams

Additional Art
Heather Capelli

LUCASARTS

Producer
Dan Pettit

Lead Sound Designer
Michael Frayne

Sound Designer
Ellen Meiers

Associate Sound Designer
Jim Diaz

Foley Supervisor
Nick Peck

Foley Artist
Marnie Moore

Foley Intern
Ben Hayes

Foley Recorded at
Perceptive Sound Design,
Mill Valley, CA

Original Music Composed by
Anna Karney

"Save the Last Pint" Written by
Tim Williams

Performed by
Tim Williams and
The Timtones

Music, Score and Arrangement by
Anna Karney

Associate Producer
Shara Miller

Level Designers
Xiang Zou
Greg Sarjeant
Quentin Westcott
Chris Hockabout
Jeffrey Sondin-Kung
Michael Cheng

Modelers
Yurik Riegel

Character and Set Modeler
Martin Yee

Texture Artists
Ashot Melkumov
Kevin Evans

Animators
Joseph White
Karin Nestor

Concept Artist
Ian Berry

Technical Artists
Raven Alef
Nicolas Harter

Post Production Effects Artist
Eric Antanavich

Technical Director
Nick Pavis

Localisaton Producer
Hiromi Okamoto

Voice Director
Darragh O'Farrell

Senior Voice Editor
Cindy Wong

Assistant Voice Editors
G.W. Childs
Harrison Deutsch

Voice and International Coordinator
Jennifer Sloan

Voice Cast
Brother Zoltan
Dan Riordan

Captain 1
Pat Fraley, Rob Paulsen

Captain 2, Monk 1, Old Man Peasant
Phil Proctor

Goliath, Stig
Dave Boat

Grunt 2
Lewis Macleod
Rob Paulsen

Grunt 3, Peasant Boy, Peasant Man 2
Anthony Green

Henry
Darren Norris

Indian Peasant, Q, Russian Captain
Pat Fraley

Jonesy
Jeff Glen Bennett

Kato
Rob Paulsen

King
Tony Jay

Leper Boy, Leper Woman, The Lady of the Pond
Michelle Arthur

Lily, Mother
Kath Soucie

Mayor, Messenger
Jeff Glen Bennett

Old Woman Peasant, Peasant Man 1, Vindaloo
Lewis Macleod

Peasant Keeper
Corey Burton

Peasant Woman 1
Carolyn Seymour

Q1-12, Shrub Patrol #1
Darren Norris

Rexus
John Mariano

Ronie
Brian George

Shrub Patrol #2
Corey Burton

Voices Recorded at Screenmusic Studios
Advantage Audio

Lead Tester
Dave "Rogue" Silverstein

Assistant Lead Tester
Bertrand Estrellado

QA Testers
David Ong
Orion Tiller
John Shields
Ahmad Abbott
Catherine Sheu
Zak Huntwork
Justin VanAlstyne
Troy Sims
Eric Marriott
Welbon Salaam

Compatibility Supervisor and Lead Technical Writer
Lynn Taylor

Compatibility Technicians
Darryl Cobb
Brian Deksnys
Benjamin Estabrook
Kristie Garber
Kim Jardin
Dan Martinez

Additional Compatibility Testing
Michael Blair
Bryan Finoki
Eric Knudson
Scott Taylor

Quality Services Computer Technician
John Carsey

International Lead Tester
Phillip Berry

Director of Marketing
Liz Allen

Product Marketing Manager
Sam Saliba

Senior Marketing Coordinator
Matt Shell

Public Relations Manager
Ellen Lynch

Internet Marketing
Jim Passalacqua
Chris Adams

Package Design
BLT & Associates, Inc.

Manual Writer
Matthew Keast

Manual Editor
Brett Rector

Manual Design
Cassia Dominguez

Sales & Channel Marketing
Meredith Cahill
Alyx Huynh
Greg Robles
Kary Walden
Mike Maguire
Tim Moore

Director of Sales Operations
Jason Horstman

Product Support Supervisor
Jay Geraci

Hint Line Supervisor
Tabitha Tosti

QA Supervisor
Chip Hinnenberg

Manager of Quality Services
Paul Purdy

Manager of Art
Matt White

Manager of Technical Art
Mike Swanson

Special Effects Supervisor
Ken Henderson

Burning Goddesses
Wendy Kaplan
Kellie Walker

SPECIAL THANKS

LucasArts Would Like to Thank:
Simon Jeffery
Robin Dyer-Pettit
Christian & Meghan
The Harter family
Ann Becker
Vanessa Villas
Larissa Twardy
Jason Lauborough
Sheep, Penguins and
Moles everywhere
Jessica Scianna
Scott, Nick and
Chelsea Taylor
My family and
Allison Zimmerman
James Miller
Mike Minahan
Mark Subotnick
Maria & Zac
Lisa, Olive and
Gus with love
Scritch, Gi and
Dan Atkins
Jersey Jim Nestor and Tyler
[RIP]

Planet Moon Would Like to Thank:
Neil Young
Simon Jeffery
Natashia, Milo,
Lola Stevenson
Doug, Maggie and
Rory Stevenson
George and
May Stevenson
Allyn Bruty
Angela & Elliot Bruty
Tony and Inje Bruty
Helen, Jack and
Steven Murray
David & Linda Welty
Stephanie Mosturt
Fran and
Hubby Scout
Angelika and
Lily Williams
John, Mel, Livvy,
Tamzin, Soreha and
Clarinda Williams
Jane Heber
Jon Williams
Hannah Heber
Wally and
Betty Tompkins
Claire Guest
Holly Guest
Jack & Ann Guest
Hannah, Robert and
Katie Jackson
Andrea Aulderheide
Andie Brownlow
Roxanne
Heather Capelli
Eva Capelli
Ragged Robin
The Philosopher E.K.
Roberts, Esq.
Michael Evans
Doctors Greg Zeschuk
& Ray Muzyka
Travis Williams
Matt Firme
Katie, Blake, Maggie
and Rod Nelson
Little E Hutchens
and the Sausalito bike
path commission

VERY SPECIAL THANKS
George Lucas

ACTIVISION UK

Senior VP European Publishing
Scott Dodkins

General Manager - UK
Roger Walkden

General Manager, LucasArts European Business
Sarah Ewing

Senior Brand Manager LucasArts
Keely Brenner

PR Executive
Vicky Cayzer

Head of Publishing Services
Nathalie Ranson

Senior Localisation Project Manager
Tamsin Lucas

Localisation Project Managers
Charlotte Harris
Mark Nutt
Simon Dawes

Creative Services Manager
Jackie Sutton

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Planners
Lynne Moss
Victoria Fisher

ACTIVISION GERMANY

Marketing Manager
Stefan Luludes

Brand Manager LucasArts
Markus Neumann

German Localisation
Effective Media GmbH

KUNDENDIENST IN DEUTSCHLAND

Es stehen Ihnen werktags von 14.00 bis 18.00 Uhr und am Wochenende von 16.00 bis18.00 Uhr (außer an gesetzlichen Feiertagen) folgende deutsche Hotline-Nummern zur Verfügung:

HINTLINE- 01 90/51 00 55 (Tipps & Tricks zum Spielablauf – 0,62 Euro pro Minute*)

TECHNISCHE HOTLINE- 0 18 05/22 51 55 (ausschließlich bei technischen Problemen – 0,12 Euro pro Minute*)

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.

(2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.

(3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

(1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.

(2) Activision und/oder den Lizenzgebern steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.

(3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.

(4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafés, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.

(5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.

(6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.

(7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.

(8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.

(9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielematerial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielematerial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielematerials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

(2) Mit der Erstellung des neuen Spielematerials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielematerial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielematerial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

(4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielematerial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielematerial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.

(5) Neues Spielematerial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

(6) Neues Spielematerial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: z. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielematerials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

(1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.

(2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.

(3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung

(1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision und/oder die Lizenzgeber keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.

(2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.

(3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.

(4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.

(5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

6. Ersatzlieferung des Programms

(1) Der Kunde kann den mängelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.

(2) Sollte die Rücksendung des mängelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.

(3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.

(4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen.

(5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

(1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haften Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.

(2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision und/oder die Lizenzgeber begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.

(3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges

(1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.

(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.

(3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.

(4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

Was bedeutet dieses Logo?

Dank ihrer Performance, Kompatibilität und Zuverlässigkeit sind NVIDIA-Grafikchips erste Wahl für Spielefreaks auf der ganzen Welt. Daher werden auch die coolsten neuen Spiele auf NVIDIA-Plattformen entwickelt, um Ihnen später in Verbindung mit Ihrer NVIDIA-Grafik-lösung optimale Leistung zu bieten. Mit der NVIDIA® GeForce™ FX erleben Sie atemberaubende Kinografik und lebensechte Spielfiguren in rasanter Geschwindigkeit.

Einfach installieren und sofort loslegen: Spiele und Hardware-produkte mit dem "NVIDIA®: The way it's meant to be played™"-Logo bieten Ihnen das ultimative Spiel-erlebnis. Geben Sie Ihrem PC die Power einer NVIDIA® GeForce™ FX-Grafiklösung und genießen Sie Spiel-vergnügen ganz im Sinne des Erfinders: The way it's meant to be played.

http://eu.nvidia.com

NUR FÜR SIE!

Wir haben uns zum Schluß was ganz besonderes für sie - unseren geliebten Spieler! - einfallen lassen: Zwei leere Seiten! Hier können Sie zum Beispiel Briefe an den Weihnachtsmann verfassen. Wenn Sie eine hübsche Blume zum Pressen haben, wäre hier der geeignete Platz dafür. Oder Sie schreiben einfach die Cheats aus dem Spiel hierher. Wir haben Sie so lieb, dass wir hier zwei Seiten zusätzlich eingefügt haben - nur für Sie!

Na dann legen Sie mal los:

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd.
© 2003, 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. und Planet Moon Studios & TM wie verwendet.
Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung durch LucasArts. Entwickelt von Planet Moon.

32613.260.GM